SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Giulio Aterno, Simone Mille

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Si apre un nuovo anno, sotto l'insegna dell'interattività: con l'arrivo del **Kinect**, tutte le console di nuova generazione possono adesso contare su periferiche in grado di ampliare e rinnovare l'esperienza di gioco. E' il primo passo verso un nuovo modo di concepire i controller e le possibilità sembrano davvero sterminate. Dal fitness in casa alle vere competizioni sportive online, ci apprestiamo ad una nuova era del divertimento. E nel frattempo... Buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

TRAILER SPETTACOLARE A UN MESE DAL RILASCIO DELL'ATTESO FPS DI GUERRILLA!

KILLZONE 3 ARRIVA... IN VIDEO!

Nel blog ufficiale PlayStation è stato rilasciato un nuovo trailer di **Killzone 3**, l'atteso **FPS** che sarà pubblicato il prossimo 23 Febbraio in esclusiva su **PlayStation 3**. Il video, dalle sequenze altamente spettacolari, svela dettagli precisi sulla trama del gioco che, a detta del team di sviluppo **Guerrilla**, sarebbe ben più profonda rispetto al secondo capitolo. Da quanto emerso, ritroveremo diversi personaggi noti, tra cui il buon **Sev**, **Narville** e **Rico**, oltre ai possibili eredi del trono di **Visari**, ossia **Admiral Orlock** e **Jorhan Stahl**. Preparate le armi: il prossimo mese... sarà guerra!

KONAMI SVELA IL TITOLO DEL NUOVO SURVIVAL HORROR PER XBOX 360 E PLAYSTATION 3!

DOWNPOUR: ECCO SILENT HILL 8!

E' stato svelato il nuovo titolo della storica serie horror creata da **Konami**. Il gioco, in sviluppo presso **Vatra Games** per **PlayStation 3** e **Xbox 360**, si chiamerà **Silent Hill: Downpour** e sarà ambientato in una città piuttosto grande (con tanto di metropolitana) e ampiamente esplorabile; i mostri casuali potranno essere evitati nascondendoci alla loro vista, mentre i **Boss** saranno affrontati anche attraverso **Quick Time Events**. Le armi sono state progettate per logorarsi e rompersi durante i combattimenti, mentre l'elemento fondamentale del titolo sarà l'acqua... insomma, la paura è vicina!

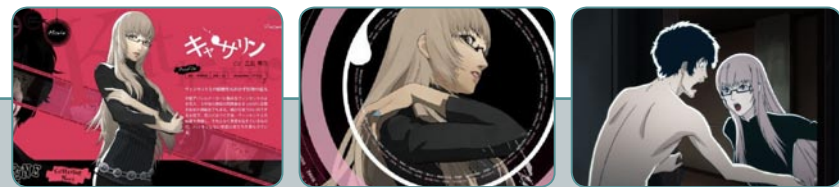
NAUGHTY DOG SVELA DETTAGLI SULL'AMBIENTE DI GIOCO!

UN MONDO PER UNCHARTED 3?

Secondo quanto svelato dagli sviluppatori di Uncharted, il terzo capitolo della serie, intitolato **Drake's Deception**, darà la sensazione di essere in un mondo **open world**, nonostante il gameplay non sarà libero come quello di **Fallout 3**. Ma sarà forte la sensazione di trovarsi realmente nel deserto e di essere parte di un mondo pieno di segreti. Insomma, non sarà possibile procedere all'infinito e, per evitare i "muri invisibili", vi saranno alcune dune insormontabili.

NINTENDO ANNUNCIA IL REMAKE DEL SUO CAPOLAVORO

OCARINA OF TIME DIVENTA 3D

Durante il Nintendo World 2011, evento organizzato a **Tokyo** dall'azienda giapponese per presentare il **Nintendo 3DS**, è stato annunciato **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS**, remake in tre dimensioni del capolavoro che vede come protagonista **Link**: quello che è stato definito come il **Miglior Videogioco della Storia** è stato mostrato in numerose demo giocabili. Per un classico senza tempo come questo l'attesa resta sempre spasmodica!

UN GIOCO EROTICO PER LE CONSOLE SONY E MICROSOFT!

CATHERINE: NUDA SU CONSOLE

Atlus ha annunciato nuovi dettagli per il suo prossimo titolo, Catherine, singolare produzione a sfondo erotico che uscirà in Giappone il prossimo 17 febbraio su **PS3** e **Xbox 360**. Il gioco narra le bizzarre avventure di **Vincent** alle prese con due ragazze e con terribili incubi. Sono previsti due trailer che riguardano rispettivamente il gameplay e il tema del tradimento. A breve sarà inoltre rilasciata una demo per gli store giapponesi delle due console.

FLASH NEWS

DRAGON AGE 2 IN DLC!

EA ha annunciato l'uscita di The Exiled Prince, il primo **DLC** di **Dragon Age 2**, nonostante il gioco base non sia ancora stato rilasciato!

PORTAL 2 ESCE AD APRILE

Valve ha finalmente annunciato la data di uscita definitiva per l'attesissimo **Portal 2**: il gioco sarà il rilasciato il prossimo 21 aprile.

3DS: GLI SPOT IN CITTA'!

E' iniziata la campagna pubblicitaria del 3DS, attraverso spot televisivi ed enormi cartelloni pubblicitari che tappezzano le città nipponiche!

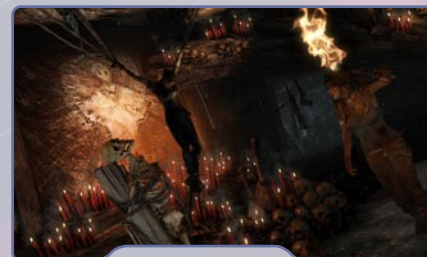
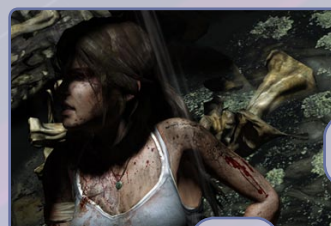
PATCH PER BLACK OPS!

Treyarch ha annunciato la patch di COD Black Ops che risolve i cali di frame-rate e rallentamenti riscontrati dagli utenti.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: AVVENTURA / USCITA: TBA 2011

TOMB RAIDER

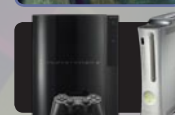
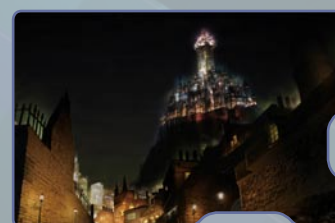
ANTEPRIMA completa — A cura di: Emanuele Giorgi

Arrivati al nono capitolo della serie, i ragazzi della Crystal Dynamics, dopo aver ridato ossigeno alla saga con **The Last Revelation** o **Underworld**, puntano tutto su questo nuovo **Tomb Raider**. Il termine che viene più utilizzato dagli sviluppatori è sicuramente **reboot**, ovvero rinascita. Al contrario dei predecessori, la storia prenderà le mosse dall'inizio degli studi di archeologia di **Lara Croft** quando, a 21 anni, prenderà parte ad una spedizione impossibile da rifiutare. Come da copione, qualcosa andrà storto e in men che non si dica ci ritroveremo naufragati su un'isola sperduta... Il primo aspetto da affrontare è dunque la sopravvivenza, che sarà legata tanto alla necessità di nutrirsi che di bere, ma anche alla ricera di un luogo dove stabilirsi per la notte. L'action e l'esplorazione saranno comunque gli elementi basilari di gioco. Insomma, **Lara** sta tornando, per un'avventura che si preannuncia spettacolare!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CODEMASTERS / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: TBA 2011

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

ANTEPRIMA completa — A cura di: Simone Mille

Con Operation Flashpoint: Red River, Codemasters tenterà di indirizzare il prodotto verso una fascia di pubblico più larga, restringendo la parte di realismo a cui ci ha sempre abituati. Questa volta l'ambientazione è il **Tajikistan**, una regione dell'**Asia** centrale. La storia narra di come gli **Stati Uniti** combattano contro dei ribelli afghani alle porte della **Cina**, sullo sfondo di un futuro prossimo. Il sistema di danni è stato migliorato, con la possibilità di sortire effetti differenti a seconda della zona colpita: potremo quindi scegliere quali parti del corpo esporre e quali strategie adottare. Inoltre è stato semplificato il sistema di controllo per dare ordini ai sottoposti. Le nostre aspettative si rivolgono ad un gameplay più fluido, a un multiplayer più appagante e ad un comparto grafico che sappia regalare veramente forti emozioni...

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: SURVIVAL / DATA DI USCITA: 2011

SHADOWS OF THE DAMNED

ANTEPRIMA completa — A cura di: Riccardo Primavera

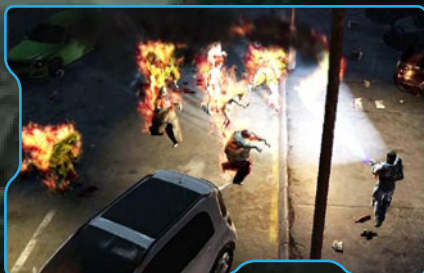
Alzi la mano chi non ha mai sentito parlare di Goichi Suda. E ora alzi la mano chi non ha mai sentito nominare **Shinky Mikami**. Bene, le mani alzate sono pochissime e il motivo è ovvio: si tratta di due dei game designer più affermati del panorama videoludico mondiale. Ora, per un videogioco fenomenale, prendete **Suda**, aggiungete **Mikami**, e condite il tutto con **EA** nelle vesti di publisher: otterrete così **Shadows of the Damned**. Entreremo nei panni di **Garcia Hotspur**, un tamarrissimo cacciatore di demoni, accompagnato da un mostro "angelico", che lo supporterà durante i combattimenti. Insomma, se lo sviluppo dovesse procedere senza intoppi, **Mikami** e **Suda** potrebbero dar vita ad una nuova pietra miliare di questa generazione!

REVIEWS SVILUPPO: HOUSEMARQUE / PUBLISHER: SONY / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1-2

DEAD NATION

GLI ZOMBIE NON PASSANO MAI DI MODA!

RECENSIONE completa A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

In questo periodo sembra come se un gruppo di persone si sia messo d'accordo per far resuscitare, in tutti i sensi, la moda degli zombi. Di conseguenza è doveroso prendere in considerazione **Dead Nation**, nuovo sparatutto sviluppato dai ragazzi della **Housemarque**. La storia prende le mosse dal solito virus che a sua volta causerà orde di non morti viventi famelici di carne umana. Naturalmente a noi starà il compito di fermare questa baraonda e lo faremo tramite le fredde mani di **Jack McReady** e di **Scarlett Blake**. Il concetto del gioco è semplice: dovremo attraversare dieci livelli pieni zeppi di nemici da massacrare e sopravvivere con ogni mezzo possibile. Graficamente appare ben fatto, con ambientazioni che rispettano le tipiche atmosfere di un horror. La longevità si attesta su buoni livelli, grazie al **multiplayer** (in locale e online) che contrasta la monotonia del gioco in singolo. Consigliato, soprattutto per il rapporto qualità - prezzo: con 12.99 Euro sarà vostro...

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

Grafica 87
+ Atmosfere cupe...
+ ...ed effetti di luce ben fatti!

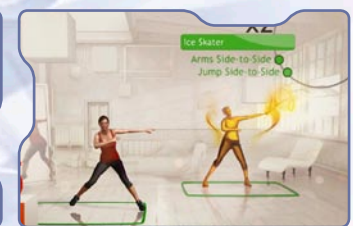
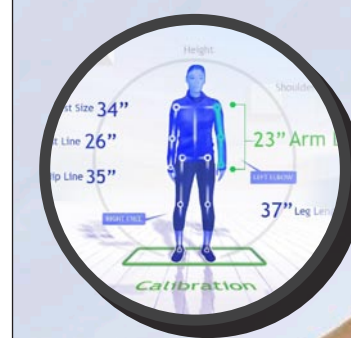
Giocabilità 83
+ Nel complesso è divertente...
- ...ma un po' macchinoso all'inizio

Sonoro 75
+ Nel complesso funziona...
- ...ma non esalta!

Longevità 81
+ Dieci ore di gioco...
+ l'online contrasta la monotonia!

GLOBALE **85**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: UBISOFT / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: SPORT / GIOCATORI: 1 - 4

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

ECCO COME SI PUO' DIMAGRIRE DIVERTENDOSI...

RECENSIONE completa A cura di: **Gianluca 'Gianluxxx' Iacomucci**

Ma quanti titoli dedicati al fitness saranno usciti negli ultimi anni? Dopo l'avvento di Wii Fit con la sua balance board, il mercato dei giochi dedicati alla cura della propria forma fisica è letteralmente esploso ma, con l'uscita di **Kinect**, le cose sono destinate a cambiare... Questo nuovo software **Ubisoft** effettua una rapida scansione del corpo del giocatore e, dopo un veloce test basato su alcuni esercizi piuttosto semplici, realizza una serie di programmi pensati appositamente per le caratteristiche fisiche dell'utente. Ma non preoccupatevi: **Your Shape** non contiene solo esercizi aerobici faticosi e stressanti, ma propone anche una vasta gamma di piacevoli sedute di **Yoga** e **Tai Chi**, utili a mettere in moto i propri muscoli in modo fluido e armonioso. Per chi desidera qualcosa di leggero sono perfino presenti alcuni divertenti mini-giochi, dove i movimenti del corpo vengono inseriti in contesti ludici più o meno riusciti. Si va dal sempre classico **Hula-Hoop** a divertenti prove di equilibrio e bilanciamento, fino ad arrivare all'immancabile sessione di distruzione degli oggetti circostanti a colpi di pugni e calci. **Your Shape: Fitness Evolved** è sicuramente uno dei titoli di lancio di **Kinect** che merita l'acquisto. Non sarà mai equiparabile a una vera seduta di ginnastica, ma risulta sicuramente il più "vicino" ad un'esperienza di fitness reale...

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

Grafica 90
+ Stile semplice ma originale...
+ ...e immersivo!

Giocabilità 80
+ Divertente e semplice!
+ Una vera palestra in casa!

Sonoro 55
- Il commento risulta ripetitivo...
- Sottofondo musicale ridotto...

Longevità 85
+ I corsi sono approfonditi...
+ ... e poi ci sono i minigiochi!

GLOBALE **77**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

SIETE PRONTI A COMBATTERE DI NUOVO SUL RING?

RECENSIONE completa A cura di: **Mattia 'Giangra' Giangrandi**

Lo spettacolo del wrestling ha indubbiamente un gran fascino. Tornato in auge grazie alla WWE, negli ultimi anni ha portato sui nostri schermi personaggi come **Undertaker**, **Rey Misterio** o **John Cena**. **THQ** da numerosi anni si occupa di portare su console di attuale generazione la rappresentazione virtuale della brutalità e della tecnica di questo curioso sport. L'ultima fatica degli sviluppatori ovvero **WWE Smackdown vs. Raw 2011** si propone come una versione aggiornata del precedente titolo con nuovi lottatori, un motore fisico rimodernizzato e un'inedita modalità, chiamata per l'occasione **WWE Universe**.

Il gioco è un piacchiaduro che vi permette di impersonare un numero di 75 superstars divise rispettivamente in 3 roster (o gruppi): **Raw**, **Smackdown** e **ECW**. Le tipologie di match cui è possibile prendere parte variano dai classici match di coppia o uno contro uno fino alla temibile **Royal Rumble** o risse nel backstage. La modalità innovativa nel nuovo gioco è sicuramente **WWE Universe** che va a sostituire la modalità **Carriera**: si tratta di match decisi casualmente dal computer che causeranno di volta in volta rivalità tra lottatori...

WWE Smackdown vs. Raw 2011 ripropone la modalità **Road to Wrestlemania** simile a quella dei titoli precedenti, ma con alcuni novità interessanti. Le carriere in totale sono cinque: **Christian**, **John Cena**, **Chris Jericho**, **Rey Misterio** e la storyline contro **Undertaker**; oltre a proporre scene di intermezzo ben studiate e intensi match, questa opzione dona al giocatore la possibilità di muoversi liberamente nel backstage con il proprio **wrestler**, interagendo con altri lottatori o con il **General Manager** del roster.

Il titolo punta molto sul fattore personalizzazione. Grazie ad un potente editor interno i giocatori potranno sbizzarrirsi nel creare lottatori di fattezze e caratteristiche differenti. Oltre a ciò, i giocatori potranno personalizzare il set di mosse della superstar decidendo ogni singola presa e mossa finale per poi passare direttamente alla modifica dell'entrata sul ring, con la possibilità di inserire la propria musica caricata sull'hard drive. Le creazioni possono essere successivamente condivise online.

Il comparto grafico è buono, numerosi lottatori sono sbalorditivi mentre altri risultano un po' poveri in cura generale. Novità interessante invece il rinnovo del motore fisico che permetterà al videogiocatore maggior libertà di scelta durante le prese. Il sonoro è di pregevole fattura e presenta musiche fantastiche e un doppiaggio complessivamente ottimo. **WWE Smackdown vs Raw 2011** si può definire il miglior titolo di wrestling sul mercato, anche se la giocabilità ha un sapore un po' antiquato: le numerosi implementazioni saranno una vera gioia per i fan dell'universo **WWE**!

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, Wii, PS2, PSP

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 78
+ Nel complesso godibile...
- ...ma con qualche sbavatura!

Giocabilità 80
+ Gameplay diversificato...
- ...ma con troppi bug!

Sonoro 80
+ Ottima colonna sonora!
- Doppiaggio italiano da rivedere!

Longevità 80
- Discreta...
+ Con il Kinect si allunga un po'...

GLOBALE 80

SITO WEB

LA LEGGENDARIA SFIDA DI TOPOLINO

IL MONDO DI WALT DISNEY ARRIVA SU NINTENDO WII!

RECENSIONE completa A cura di: **Emanuele 'Dante' Giorgi**

L'animale a vederlo non è sicuramente dei più belli e, a dirla tutta, non ispira neanche questa simpatia, eppure 82 anni fa fu scelto come protagonista di uno dei fumetti più amati della storia. Se non l'avete ancora capito sto parlando di **Mickey Mouse**: reduce da una serie di successi da non protagonista con la combriccola dei **Kingdoms Hearts**, adesso dovrà cavarsela da solo in questa nuova avventura in esclusiva per **Wii**... **La leggendaria sfida di Topolino** non si pone come un titolo dalla trama elaborata: ci troveremo ad affrontare un mondo insolito dall'universo **Disney,** con una predilezione per le tinte scure. Il gioco comunque si alternerà in due fasi, quella in 3D e quella in 2D. La prima, prevalente, ci permetterà di esplorare ogni area del livello superando i vari ostacoli. Ma saranno proprio le zone in due dimensioni a caratterizzare maggiormente il tutto. Anche se brevi, sono realizzate con la classica genialità che contraddistingue i vecchi capolavori **Disney**. Risulterà dunque una vera goduria attraversare questi piccoli capolavori animati e vi morderete le mani una volta conclusi... Dal punto di vista tecnico il titolo sfrutta al massimo le potenzialità del **Wii**, utilizzando modelli poligonali definiti e ben realizzati. Da sottolineate, però, la presenza in qualche sporadico caso di un fastidiosissimo calo di frame rate che in prodotti come questo non dovrebbe sussistere. Nonostante alcune idee originali e ben fatte, come ad esempio il pennello da utilizzare tramite **Wiimote**, la giocabilità risente di alcune imperfezioni legate alla telecamera, poco precisa e fastidiosa da gestire. La longevità non è eccessiva: l'intera avventura può essere completata in otto / dieci ore di gioco. Il sonoro invece alterna effetti nella media a sbalorditivi capolavori musicali del passato. Nel complesso è un ottimo titolo e un sequel sarebbe davver l'ideale!

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 90
+ Il fattore meglio riuscito!
- Peccato per il calo di framerate!

Giocabilità 76
+ Semplice, immediato...
- ...ma troppo lineare!

Sonoro 86
- Effetti sufficienti...
+ ...ma colonna sonora da urlo!

Longevità 72
- Non dura tantissimo...
- ...e risulta abbastanza facile!

GLOBALE 83

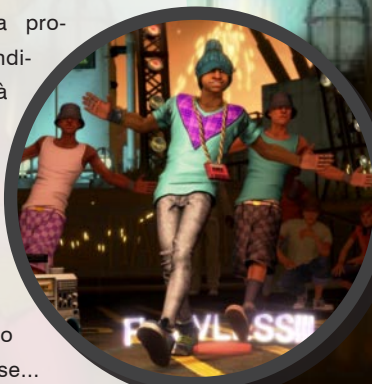
SITO WEB

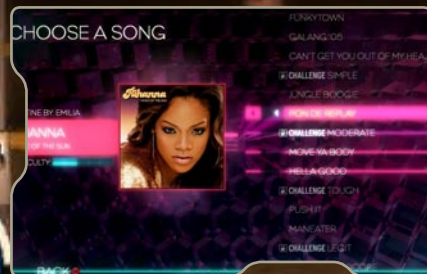
DANCE CENTRAL

HARMONIX CI PORTA SULLA VIA DEL RITMO...

RECENSIONE completa A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Il Kinect è una grandissima periferica, lo devo ammettere. Quando fu presentato ero sbalordito da quello che prometteva-no, anche se la mia parte maligna pensava che erano solo belle operazioni di marketing con uno scarso futuro davanti. Eppure dopo aver-ci giocato, sia a **Kinect Adventures** sia a **Dance Central**, mi sono convinto che questa periferica ha delle potenzialità immense. Avrete già capito che **Harmonix** ha fatto un lavoro divino, visto che ormai è la migliore (IMHO) software house per videogiochi musicali... **Rock Band** vi dice niente? Comun-que preparate la vostra tutina sportiva preferita e seguitemi... c'è da sudare.

DC è l'esperienza di ballo più completa che al momento si può trovare nell'uni-verso videoludico. **Harmonix** infatti ha pensato bene di strutturare il gioco per essere una perfetta pro-gressione sia nell'apprendi-mento sia nella difficoltà dei brani. Ogni singola canzone (sono ben 32) potrà essere 'smontata' nelle sue mosse princi-pali, per allenarci passo passo... e vi assicuro che alcune performance sono veramente molto complesse...

La modalità versus poi è fatta benissimo perché permette sia di sfidarsi alla stessa difficoltà oppure in diversi livelli di complessità. Potremo quindi giocare anche con chi non è un esperto del titolo: un ottimo modo per potersi divertire insieme senza obbligare l'uno o l'altro giocatore a sminuire le proprie qualità 'danzerine'. Potre-mo anche personalizzare il nostro avatar di gioco, scegliendo tra quattro perso-naggi (due uomini e due donne). Durante le trac-

ce poi si attiverà la modali-tà **Freestyle** dove potremo sbizzarrirci liberamente: sullo schermo verrà visualizzato il nostro fantasma, ovvero quello che vede il **Kinect** (molto psichedelico)... alla conclusione rivedremo una serie di spezzoni animati con noi in carne ed ossa a ballare (fotografie in sequenza... una specie di **Gif**).

Lo stile grafico di **Dance Central** è molto stiloso, riprende l'immaginario ti-pico del mondo della danza **Hip-Hop**, **R'n'B**, **Techno**, etc, con una serie di personaggi tipici (si passa dal rapper di strada al ballerino di Tecktonik) e locazioni significative (discoteche, strade, lungomare, etc...).
Il tutto è molto luminoso, con colori saturati al punto giusto, perfetto quindi per il taglio del titolo. Peral-tro è presente una track list veramente complessa che sa spaziare in tutta l'area **Dance**, passan-do da **Poker Face** di **Lady Gaga** fino a **Drop it Like it's Hot** di **Snoop Dog feat. Pharrell**, per non parlare di **Satisfaction** di **Benassi** e **Bady Movin'** (**Fatboy Slim Remix**) dei **Beastie Boys**.

Sono già stati rilasciati sul **LIVE** altri 6 brani da poter scaricare, tra cui **I Gotta Feeling** dei **Black Eyed Peas** e **Word Up** dei **Cameo** (anche se da buon metallaro predi-ligo la versione dei **Korn**). Insomma non possiamo che approvare questo titolo, che ha saputo dimostrare il po-tenziale del **Kinect** regalan-doci la miglior esperienza di ballo videoludico di sempre...

IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

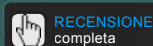
Voce	Voto	Note
Grafica	85	+ Stilosa e colorata... + ...e adatta a ogni genere!
Giocabilità	87	+ Complessa, in maniera positiva! + Il top del genere!
Sonoro	90	+ Tracklist ottima... + ...e per tutti i gusti musicali!
Longevità	82	+ Esperienza di gioco appagante! + Ne avremo per un bel po'...

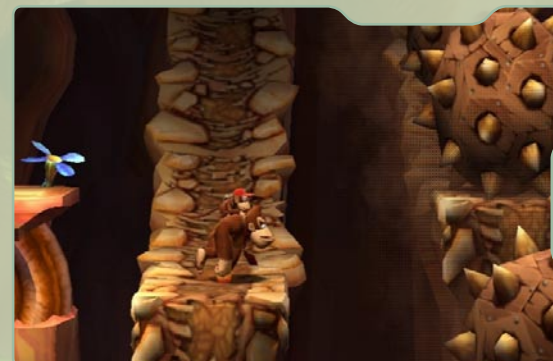
GLOBALE **86**

SITO WEB

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

I RETRO STUDIOS CI LANCIANO NELLA JUNGLA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Le icone Nintendo sono da sempre simbolo di qualità e la saga dedicata al mitico Donkey Kong è certamente una di queste. Passato alla storia come antagonista principale del buon **Super Mario**, lo scimmione "cravattato", ha saputo, col passare del tempo, ritagliarsi un ruolo da protagonista. Oggi grazie al **Nintendo Wii** e ai **Retro Studios** (sviluppatori del gioco) abbiamo potuto saggiare le qualità di un ritorno scontato, ma davvero tanto atteso. **Donkey Kong Country Returns** irrompe in epoca next-gen, e lo fa come al solito con stile e semplicità, assicurandoci anche questa volta un prodotto di qualità a cui ogni platform a venire dovrà far riferimento. La trama di questo nuovo capitolo della saga ci metterà al cospetto di una situazione davvero insostenibile e alla quale i due protagonisti, **Donkey** e **Diddy Kong**, dovranno venire a capo, ovvero il furto della prelibata quanto imprescindibile scorta di banane. Assodato il fattaccio i nostri amici pelosi partiranno per il lungo viaggio, composto da cinquanta livelli, che ci porterà a recuperare il prelibato "bottino". Potremo quindi girovagare lungo livelli sviluppati in 3D, ma concepiti per essere goduti a scorrimento laterale. Il lavoro dal punto di vista artistico è davvero notevole e avremo modo di ammirare diversi riferimenti alle serie passate. L'avventura potrà essere goduta in singolo (con **Diddy** comandato dalla **CPU**) o in cooperative dove chiaramente potremo godere del massimo divertimento concepito dal prodotto. Il gameplay del prodotto risulta semplice, ma allo stesso tempo, viste le situazioni proposte, complicato e ben congegnato: **DKCR** è dunque un prodotto dedicato sia agli hardcore gamers che ad un pubblico meno pretenzioso. Un acquisto obbligato per ogni amante dello scimmione **Nintendo** e per tutti i patiti dei platform vecchio stampo.

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 88	**Giocabilità 90**
+ Giochi di colore apprezzabili! + Stage raffinati!	+ Semplice e guinina! + Controlli perfetti!
Sonoro 90	**Longevità 90**
+ Brani indimenticabili... + ...e adatti a ogni situazione!	+ Difficile e lungo! + In multiplayer diverte il doppio!

GLOBALE **88**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Blue Label / Genere: Avventura / Giocatori: 1

15 DAYS

GLOBALE ▶▶▶ **7.7**
Non è dura l'avventura!

15 Days è un'avventura grafica ben fatta e piacevole dall'inizio alla fine: una trama mai banale e che comunque tiene attaccati allo schermo in attesa di proseguire, un comparto tecnico non eccellente ma in ogni caso di buon livello e una longevità discreta (sulle otto ore circa) rendono la nuova produzione dei tedeschi **House of Tales** meritevole di essere provata. Vista comunque la poca difficoltà nel portare a termine il titolo, **15 Days** è consigliato a coloro che entrano solo adesso nel mondo delle avventure grafiche...

Publisher: Nintendo / Genere: Piattaforme / Giocatori: 1 - 2

SUPER MARIO ALL-STARS

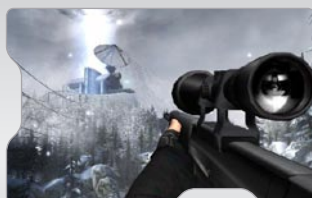
GLOBALE ▶▶▶ **8.0**
Auguri: 100 di questi gusci!

Super Mario All-Stars Edizione per il 25° anniversario si dimostra una buona raccolta di giochi di **Mario**, formata da quattro classici intramontabili e avvalorata da un prezzo tutto sommato abbordabile: circa 30 euro. La giocabilità è rimasta la stessa di vent'anni fa: divertente, immediata, semplice e dannatamente appagante. E visti i titoli presenti, in **Super Mario All-Stars** troverete sicuramente il **Mario** che fa per voi!

Publisher: Activision / Genere: FPS / Giocatori: 1 - 8

GOLDENEYE 007

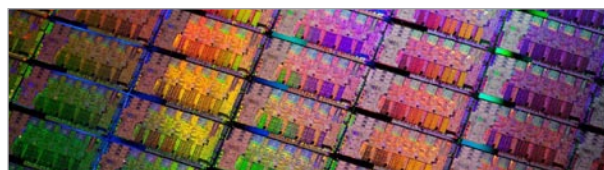
GLOBALE ▶▶▶ **8.2**
"Questa... è... PSP!"

Goldeneye 007 è uno sparatutto ben realizzato con una modalità giocatore in singolo ottima, ma a tratti penalizzata dalle sequenze scriptate. La longevità, già ottima in single player, è garantita da una modalità multi giocatore ben implementata anche se anch'essa penalizzata dalla mancanza di una comunicazione vocale tra i giocatori. Un gioco consigliato a chi cerca uno sparatutto in prima persona su **Nintendo Wii** di ottimo livello e per i fan dello storico episodio originale su **Nintendo 64**, considerato a lungo come il miglior **FPS** della storia...

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON: CONSOLE-GALAXY.IT
PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS
THE NEW GEN IS HERE!

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

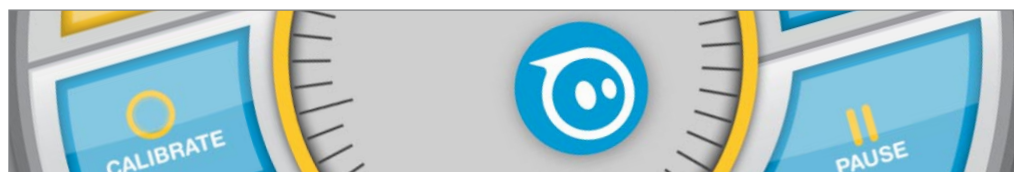
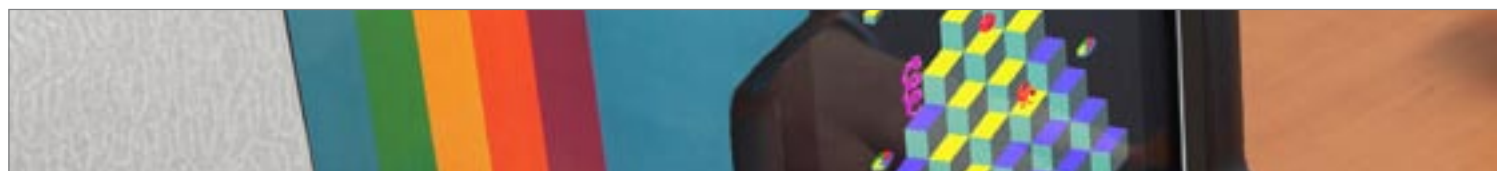
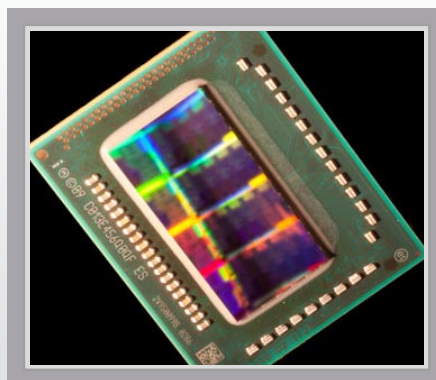
KONAMI PROVA A STRAPPARE IL PRIMATO DI FIFA...

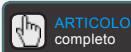
RECENSIONE completa — A cura di: **Marilele**

Con PES 2011, Konami è riuscita a creare una propria formula originale, dando vita a un' esperienza di gioco reale ma soprattutto dilettevole. Si possono notare cambiamenti radicali nei movimenti dei giocatori come i rinvii dei portieri, il modo di calciare le punizioni, i calci d'angoli e i contrasti che finalmente risultano più eguagliati alla realtà. Gli sviluppatori hanno fatto un' ottimo lavoro per quanto riguarda la fisica del pallone, che ora prende l' effetto desiderato come nella realtà. L'intelligenza artificiale ha subito un netto miglioramento, anche se a sprazzi sembra affievolirsi avvantaggiando l'utente nei confronti del computer. Il comparto grafico è stato rivisto, come nel caso della fisica dei giocatori che ora risulta più delineata e conforma rispetto alla realtà. Le ambientazioni degli stadi sono state forgiate ulteriormente, come d'altronde l'atmosfera prima di ogni fantomatica partita. Il comparto multiplayer online permette di disputare partite amichevoli ma Il problema del **LAG** è ancora uno scoglio da superare. Il titolo soffre ancora del problema delle licenze ridotte al lastrico e mancano diversi campionati. Insomma, per vincere la concorrenza il gameplay dovrà essere raffinato ulteriormente in ogni suo aspetto...

SANDY BRIDGE: DA INTEL LA RIVOLUZIONE DEI CORE

Nuove CPU mainstream dalle performance superiori e consumi ridotti...

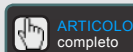
Intel ha finalmente reso pubbliche le novità architetturali e prestazionali dei nuovi processori **Core** nome in codice **Sandy Bridge**. Le nuove **CPU** Intel vanno ad occupare la fascia di mercato mainstream, la più importante, con prestazioni più performanti e consumi molto più bassi rispetto alla concorrenza. Le nuove soluzioni presentate si basano sul socket **LGA 1155** e non sono compatibili con le "vecchie" proposte **Lynnfield** con **socket LGA 1156**. Durante i test i nuovi processori hanno fatto registrare performance superiori alle proposte **Core i7 900**, mettendo in crisi la piattaforma **X58** più di una volta. Tra le novità dei processori **Sandy Bridge** troviamo, come per le precedenti proposte **Intel**, la presenza di grafica integrata, miglioramento generale della tecnologia **Turbo Boost** e la presentazione della nuova features **Quick Sync**. E' forse giunta la fine della famiglia di processori **Nehalem**?

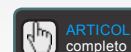
■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

UN IPHONE COME RADIOCOMANDO!

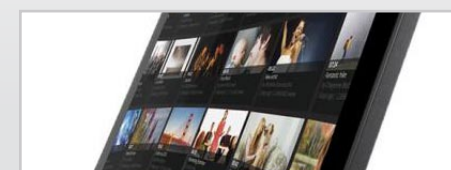
Sphero può essere spostata a distanza!

Uno dei dispositivi più divertenti presentati all'ultimo **Consumer Electronics Show** è **Sphero** di **Orbotix**, una palla robotica **Bluetooth** che può essere controllata da dispositivi **iOS** (**iPhone/iPad**), **Windows Phone** o **Android**. Di default **Sphero** si muove ad un ritmo abbastanza blando, anche se un pulsante permette di aumentare la velocità; in un certo senso ricorda molto le automobiline radiocomandate. La casa madre pensa di commercializzare il prodotto a un prezzo che si aggira attorno ai cento Dollari. Sul sito del developer sono già disponibili le **API** di sviluppo.

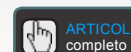
COIN OP? NO, IPAD

Una sala giochi in casa!

Se amate i giochi arcade, ma non avete la possibilità di acquistare uno dei cassoni da bar che hanno fatto la storia degli anni **'80**, adesso potete acquistare un dispositivo che permette di trasformare l'**iPad** in una miniatura di questi fantastici oggetti: si tratta dell'**iCade** controller. Basta adagiare l'**iPad** nell'apposito scomparto verticale del dispositivo per avere una riproduzione fedele dei cassoni da bar, con tanto di **joystick** e pulsantoni giganti! Sarà disponibile in primavera...

XOOM: IL RIVALE DI IPAD?

Presentato al CES 2011, è la nuova proposta lanciata da Motorola!

L'edizione appena conclusa del Consumer Electronics Show 2011 di **Las Vegas** ha portato una ventata di novità soprattutto nel settore dei **tablet**. Uno dei dispositivi più ammirati è stato **Motorola Xoom**, 10,1 pollici da **1280x800** pixel e un'aspect-ratio di 16:10, simile a quello dei monitor widescreen dei portatili più diffusi. Cuore del prodotto è un processore **dual core Tegra 2** da 1 GHz, basato su architettura **ARM** e con integrato un chip grafico ad alte prestazioni capace di decodificare video con risoluzione **Full HD**. La memoria **RAM** onboard è di 1 GB, è presente inoltre la fotocamera frontale da 2 megapixel e una posteriore da 5 megapixel. La batteria è in grado di supportare 10 ore consecutive di riproduzione video. Per l'**OS**, **Motorola** ha deciso di attendere l'evoluzione di **Android** studiata per i **tablet**.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

ROG: IL NOTEBOOK ASUS PER IL GAMING

Supporta il 3D, tecniche di Tessalation e pieno supporto al Blu-ray!

Equipaggiata con display con diagonale fino a 17.3 pollici, NVIDIA GeForce GTX 460M e tecnologia **NVIDIA 3D Vision**, performanti processori **Intel** e soluzioni audio **Creative EAX Advanced HD 5.0**, la nuova generazione di **notebook ASUS ROG** mette a disposizione un mix di tecnologie avanzate, in grado di assicurare un'esperienza di gioco notevole. I modelli disponibili integrano le tecniche di **Tesselation**, un sistema più avanzato di **Anti-Aliasing** e **texture** ad alta definizione, per le sequenze video fluide e realistiche. I portatili supportano inoltre un'unità ottica con lettore-masterizzatore **Blu-ray** e **DVD Super-Multi Dual Layer**.

■ **Michele Ferrara**

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WIPE-OUT.ENJIN.COM

Wipe-Out.Enjin.com è il sito ufficiale del WipeOut Multigaming, team che punta al gioco online. I titoli su cui si concentrano le attenzioni (e gli eventuali contest) spaziano da **World of Warcraft** ad **Halo**, per soddisfare le diverse esigenze dei player. Che state aspettando? Andate a conoscerli!

WWW.VIDEOGAMEZONE.EU

Videogamezone.eu è un nuovo portale dedicato al mondo del gaming. Il sito presenta una community, le cui attività si svolgono e sono regolamentate sul forum ufficiale, e presenta contenuti che spaziano dai videogiochi agli anime, per trovare informazioni, consigli... e streaming!

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

www.italiasport.tv

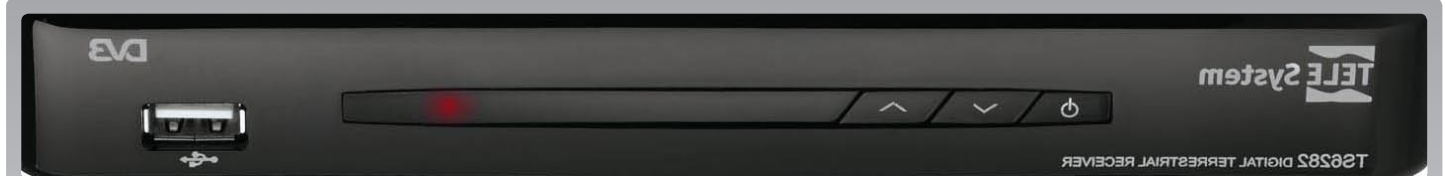
Se siete appassionati di sport e state cercando un canale tematico che faccia il caso vostro, allora potete provare Italiasport.tv: una televisione web a carattere sportivo che propone una lunga serie di programmi da guardare gratuitamente: Crono Tempo di Motori, Mondiale Motocross MX3, Rally, Crash, Onboard camera... e molto altro.

http://bigimg.it

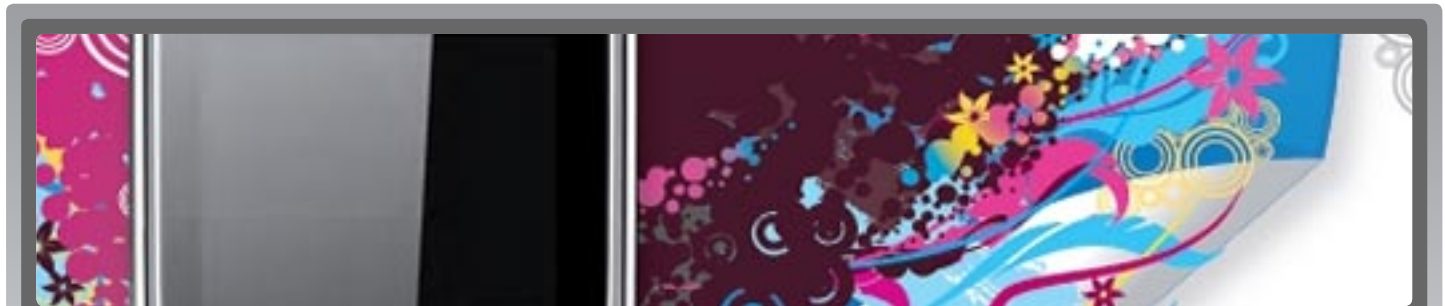
Bigimg.it è un semplice ed originale servizio pensato per tutti coloro che vogliono ridimensionare immagini di grandi dimensioni. In buona sostanza, **Bigimg.it** non fa altro che generare un widget personalizzato che permette di visualizzare una immagine in una finestra indipendente di dimensioni ridotte: utile... e funzionale!

www.riptune.org

Scaricare musica coperta da copyright è illagale? Con **RipTune** possiamo ascoltare direttamente online le canzoni dei nostri artisti preferiti, senza necessariamente doverle scaricare. Basta essere dotati di una connessione veloce, collegarsi al sito, ed inserire il nome dell'artista che ci interessa nel campo di ricerca. Semplice, no?

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DA TELE SYSTEM, UN DECODER DALLE FUNZIONI AVANZATE!

Autoscan quotidiano, ordinamento automatico dei canali e pieno supporto alle periferiche USB...

Se siete alle prese con la scelta del decoder del digitale terrestre, vi presentiamo un modello appena lanciato sul mercato da **Tele System**. Si chiama **TS6282** e offre funzioni avanzate come l'**Autoscan** che avvia ogni giorno la ricerca dei nuovi canali. E' dotato di funzione **REC&PLAY** che consente, semplicemente grazie ad una memoria esterna da collegare attraverso la porta **USB** del pannello frontale, di registrare e riprodurre i programmi e film preferiti ed integra un supporto che consente di posizionare in maniera verticale il prodotto in modo che non occupi troppo spazio. Sono presenti anche la funzione **LCN** (**Logic Channel Number**) che ordina automaticamente i canali disponibili secondo la sequenza predefinita dal **Ministero** e la funzione **Protection System** che blocca alcune funzionalità del decoder tramite password. Una soluzione che unisce praticità... e funzionalità!

ENJOY, IL DUAL SIM CHE RICORDA I BLACKBERRY

Da NGM un cellulare con doppio slot per inserire le schede

NGM Enjoy è un cellulare con tastiera estesa che ricorda da vicino i **Blackberry** quanto ad estetica ma che presenta il doppio slot per l'alloggiamento di due **Sim**. E' dotato di display **LCD** da 2.2 pollici, fotocamera da 1.3 **Megapixel** con possibilità di registrare video, memoria interna espandibile fino a **8 GB** con schede microSD, radio FM, player multimediale, connettività **USB** e **Bluetooth**. La batteria da **1000 mAh** garantisce fino a 3 ore di autonomia in conversazione. Tra le applicazioni preinstallate sull'Enjoy troviamo Facebook, Yahoo! Messanger, Windows Live Messenger ed Ebuddy; manca purtroppo il **WiFi**, uno svantaggio rispetto ai competitor, ma si rivela una buona soluzione per chi cerca un cellulare con un ottimo compromesso tra qualità e prezzo.

TRON LEGACY

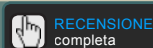
UN REMAKE DAL PASSATO... VERSO IL FUTURO!

RECENSIONE completa

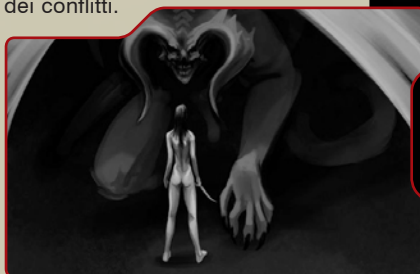
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Per quelli della mia generazione, quelli che, per intenderci, i videogiochi li compravano in edicola su supporto magnetico con 16 / 32 titoli ed impiegavano il primo pomeriggio a caricarli tutti, **Tron** è sempre stato una creatura mitologica. Difficilmente veniva replicato nelle serate **Disney** della **Rai** e di certo non generava lo stesso fascino di **Guerre Stellari** o **Ladyhawke**. Perché **Tron** con il suo ostinato coraggio non era un film pienamente riuscito, certo era pionieristico su più di un aspetto, ma il risultato finale? Lasciava perplessi... Per cui riscoprire quasi trenta anni dopo un sequel di quel primo, sperimentale **Tron**, cosa può aggiungere? Era così di culto da finire sulla mappa dei remake generazionali? E così, invogliato da una colonna sonora, tutta in mano ai **Daft Punk**, genietti del french touch, davvero poderosa, mi sono dedicato alla più recente tra le pellicole 3D in circolazione. La storia riprende le fila del primo capitolo, qualche anno dopo la sua conclusione. **Kevin Flynn** (un discreto, **Jeff Bridges** in veste di quasi Jedi, con tanto di tonaca e barba lunga) racconta a suo figlio **Sam** delle sue avventure nel mondo della rete. Di **Tron**, di **Clu**. Fino a che un giorno scompare senza lasciare traccia. Venti anni dopo, **Sam**, sorta di **cyber Robin Hood**, scopre all'interno della vecchia sala giochi del padre un modo per raggiungere la rete di cui tanto aveva sentito parlare. Prima di potersene accorgere verrà digitalizzato nello stesso mondo di **Tron**, ad alta risoluzione però. **Sam** si accorgerà ben presto che le cose differenti da come le ricordava il padre. **Clu**, alter ego di **Kevin** governa un mondo dispotico e rigido. In pratica, programmato con l'idea di creare il sistema perfetto, ha abiurato creatività e libertà, generando un universo virtuale controllato da un cyberfascismo. Solo la ricomparsa del vero **Kevin** ristabilirà l'equilibrio al limite della catastrofe. Come tutti i sequel che si rispettino, gli elementi chiave del primo episodio vengono ripresentati espansi, gonfiati, potenziati. Così ritroviamo ampie sequenze di corsa sui motocicli e lancio dei dischi a go-go. C'è lo stesso mondo asettico e cyberpunk del primo episodio. Ma la cosa incredibile di **Tron Legacy** è che non è tutta una scusa per presentare lunghe sequenza di azione con effetti speciali di ultima generazione. Al contrario la sceneggiatura è davvero ben concepita e sviluppata. Il confronto tra **Kevin** e **Clu**, in particolare è quello a dare profondità intrinseca alla pelliccola. Uno invecchiato, placido, in grado di avere una visione più ampia, l'altro sempre giovane, sempre uguale a se stesso e pronto al conflitto. Il loro dualismo è l'aspetto più accattivante della storia. Il dualismo atavico tra nuovo e vecchio, fuso con la teoria del doppio ed il mito dell'universo altro concepisce una tensione interna che sfocia in un finale al fulmicotone. La sensazione è quella di avere a che fare con una pellicola ben caratterizzata e curata e che funziona dal primo all'ultimo istante. Lasciando insomma un buon sapore in bocca. Ed è per questo che forse l'universo di **Tron** lascerà segni ancora più marcati nelle prossime generazioni. Il futuro così come lo immaginiamo non è più improbabile, non è più di là da venire. Anzi, sembra appena successo. Tipo ieri. Punto. ■

RAVENDEATH

UNA NARRAZIONE... PRIVA DEL NARRATORE!

RECENSIONE completa — A cura di: **Zhulldzin Thunderwood**

Raven Death è un gioco di narrazione, un gioco di storie. Ed è la storia la vera protagonista del gioco. L'idea forse più originale del gioco in sé è la distribuzione dei ruoli al tavolo. Non c'è un **Narratore**, ma un **Protagonista**, colui che si vorrà vendicare, mentre tutti gli altri saranno degli **Antagonisti**. Questi ruoli servono per dare un'intreccio base, ma durante l'evoluzione delle diverse scene i giocatori si troveranno a interpretare personaggi anche diversi dal proprio. Non sempre tutti i giocatori saranno d'accordo sullo svolgersi degli eventi nella scena e per questo esiste un'apposita meccanica per la gestione dei conflitti.

Ogni personaggio ha un pool di dadi che possono essere sia dadi oscuri, capaci di portare allo sviluppo di temi "malvagi", sia dadi "Luminosi" che introducono elementi positivi. In conclusione **Raven Death** è un gioco originale e accattivante. L'unica pecca a mio avviso è il fatto che quasi sempre sarà necessario accordarsi tra i giocatori, senza schemi che regolamentino questi accordi. Questo tipo di scelta è sicuramente la migliore per permettere di sviluppare un'ampia gamma di storie diverse, ma forse crea un certo disorientamente che rischia di far ripiegare la storia su se stessa se i giocatori non riescono ad essere propositivi.

WILD CARDS

ARTICOLO completo — A cura di: Gareth Drake

Parliamo oggi di Wild Cards, serie di volumi presentata dal famoso G.R.R. Martin; fino ad ora sono stati pubblicati in Italia i primi due volumi della collana, entrambi nel 2010 e quindi facilmente reperibili. L'ambientazione: New York, 1946. Un virus alieno (soprannominato **Wild Cards**) viene liberato sulla città, diffondendosi rapidamente e uccidendo gran parte degli abitanti; tra i sopravvissuti ci sono numerosi individui mutati geneticamente: la maggior parte resta orribilmente sfigurata, mentre un piccolo numero di queste persone acquisendo poteri speciali e trasformandosi in **Aces**. Non è facile definire la trama di **Wild Cards**, poiché ogni volume è composto da più racconti auto-conclusivi creati da un gruppo di scrittori americani e ambientati nell'universo condiviso ideato da **Martin**. Dal 1987 ad oggi sono stati pubblicati numerosi volumi in lingua inglese: non ci resta che sperare di poterli leggere presto in italiano.

LABYRINTH LORD

ARTICOLO completo — A cura dello Staff

Nel corso di Lucca Games 2009 è stato presentato il manuale di Labyrinth Lord, che si è rapidamente conquistato la fama di *"miglior retroclone del vecchio Old Dungeons&Dragons"*. A distanza di un anno arriva una seconda edizione rivista e ampliata, che contiene più razze, più classi e più incantesimi. Questa volta il manuale è stato reso disponibile in **Print on Demand** tramite il servizio di **Lulu.com**. Inoltre sono presenti altre due espansioni, **Labyrinth Lord – L'Idolo degli Orchetti**, un'avventura di dodici pagine, e **Labyrinth Lord – Il Villaggio di Larm**, un modulo da ben venti pagine. Insomma, una buona occasione per tutti coloro che non hanno fatto in tempo a conoscerlo e oggi hanno voglia di scoprire come "tutto è cominciato"...

LE LAND VIRTUALI

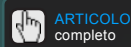
IL GIOCO DI RUOLO INCONTRA IL WEB...

RECENSIONE completa A cura di: **Nadir1**

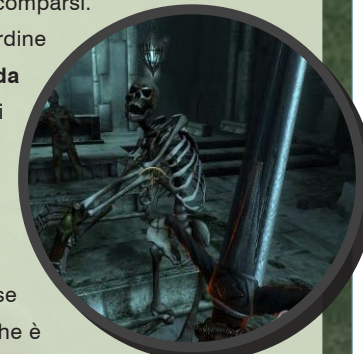
Internet ha rivoluzionato il nostro modo di approcciarci al mondo ed era impensabile che non lo facesse anche con il gioco di ruolo. Quello che è nato come un gioco tra amici, intorno ad un tavolo, ha aperto i suoi confini permettendo a persone lontane di giocare assieme grazie all'online. E' quello che accade nel gioco in **land**: città virtuali con un'ambientazione fissa, in cui i personaggi possono interpretare la propria "vita" senza la presenza obbligata di un master. La prima **land** comparsa in Italia, quasi dieci anni fa, fu **eXtremelot**. Questa città virtuale ebbe subito molto successo, con centinaia di giocatori connessi ogni giorno. L'idea era semplice: una città di stampo medievale, formata da un insieme di chat collegate, in cui i giocatori potessero dare vita a situazioni diverse. Un'idea reduplicabile, adattata a qualunque ambientazione, tanto che oggi si possono trovare land per tutti i gusti: ispirate al **fantasy** (classico, epico, storico), a **D&D**, a **Vampiri**, alla fantascienza, alla storia, ai manga, ai film e telefilm e chi più ne ha, più ne metta. Si tratta dunque di gioco di interazione ed interpretazione, tanto da definirlo ormai "gioco di narrazione", come una sorta di "recitazione" o di "scrittura a più mani di una sola storia".

SPECIALE

BETHESDA: LA STORIA!

SECONDA PARTE: DA OBLIVION A FALLOUT 3...

ARTICOLO completo A cura di Angelo 'Angelo89' Bruno

Il 2006 è stato l'anno di uno dei più grandi Action RPG della storia, se non il migliore. Bethesda sviluppa e pubblica il quarto capitolo della saga, dal titolo: **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Il titolo è per certi versi molto simile a **Morrowind** ma alcune features sono state eliminate per far posto ad altre. **Oblivion** è a tutti gli effetti un titolo molto più profondo, soprattutto per le centinaia di sottotrame che le missioni, tra principali e secondarie, offrono al videogiocatore. L'utente può farsi diverse idee per ogni quest ed affrontarle come meglio crede. La customizzazione del titolo a livello di completamento delle avventure viene affiancata da una profonda personalizzazione del personaggio: assieme alle caratteristiche fisiche ed estetiche dell'eroe vi sono innumerevoli abilità magiche: la nuova gestione del **Mana** e gli incantesimi si riflettono straordinariamente col vasto gameplay messo a disposizione da **Bethesda** per il titolo rendendo l'eroe di ogni utente profondamente diverso dal precedente. Il gioco può contare su oltre duecento ore per il suo completamento, di cui una cinquantina solo per la trama principale. Anche **Oblivion** ha le sue espansioni: **The Elder Scrolls IV: Shivering Isles** mette il videogiocatore in un contesto molto diverso da quello di Oblivion. Un'isola in continua lotta tra il bene e il male, ma soprattutto tra la ragione e la pazzia. **Shivering Isles** è un'espansione incredibile ed originale, che può contare su almeno venti ore di gioco. Per restare sul classico, **Oblivion** conta anche su una seconda espansione: **Knights of the Nine** ovvero la storia di un Ordine di cavalieri templari scomparsi. Tra tombe da profanare e atmosfera medievale, il videogiocatore riuscirà ad entrare nell'Ordine e mettere pace tra le anime che non trovano giusto riposo... E dal mondo fantasy, **Bethesda** passa agilmente a quello futuristico di **Fallout 3**, prodotto nel 2008. Siamo nel 2277, 200 anni dopo l'esplosione di una guerra nucleare. Protagonista in negativo della guerra è il **Fallout**, un ordigno esplosivo che oltre a trasformare la Terra in un cumulo di macerie ne ha mutato flora e fauna. Non a caso, tutto l'universo di gioco viene chiamato dai sopravvissuti la **Zona Contaminata**, poiché tutto l'ambiente è ostile con animali mutati, aria radioattiva, drogati e sciacalli. Nascono diverse fazioni, ognuna delle quali con una propria idea su ciò che è bene e ciò che è male. Al videogiocatore spetta decidere a quale fazione aggregarsi, proseguendo verso un percorso che lo porterà a determinate imprevedibili conseguenze. Caratteristica dell'universo di **Fallout 3** è la presenza dei **Vault**, ovvero i bunker nei quali durante la guerra nucleare del **2077** gli abitanti si sono rifugiati. Il protagonista nasce e cresce nel **Vault 101** e scopre diverse inquietanti verità sulla storia della propria famiglia. La già eccezionale longevità del titolo viene ulteriormente allungata dalle cinque espansioni rilasciate...

(Continua nel prossimo numero)

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:
XBOX 360 OFFICIAL FANSITE GROUNDARENA MULTIGAMING ZONE

PRO CUP 2011

LA COPPA ITALIA DI PES E FIFA HA INIZIO...

RECENSIONE completa A cura dello Staff di **GroundArena**

Hai voglia di misurarti contro i più forti player del live di PES2011 e FIFA11, cercare di vincere il titolo di campione regionale e rappresentare la tua regione nelle finalissime della **Coppa Italia – PRO CUP 2011**? Se tutto questo stuzzica la tua fantasia e la tua sete di divertimento, di sana e pulita competizione e di vittoria, lo staff di **Ground Arena** ha il piacere di annunciarti che sono aperte le iscrizioni alla seconda edizione del torneo. Questa manifestazione online si svolge sia su **PES** che su **FIFA** in modalità **1 vs 1** in due fasi. Ci saranno prima le eliminatorie regionali e poi i migliori di ciascuna regione si contenderanno l'ambita coppa ed il fantastico montepremi in palio. Premi anche per i campioni regionali. Altra graditissima sorpresa per i partecipanti: i primi otto finalisti della **Coppa**, sia nel contest di **PES** che in quello di **FIFA**, entreranno di diritto a far parte del **Nantional PES Team** e del **National FIFA Team**; in questo modo avranno il diritto e l'onore di rappresentare l'Italia e misurarsi con i più forti campioni degli altri continenti negli eventi organizzati da **Ground Arena** e dalla **Federazione**. Insomma, che aspetti? I posti sono limitati e stiamo aspettando solo te per cominciare... La sfida calcistica più emozionante della stagione sta per avere inizio!

GIOCHI FLASH

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE PRIMA LO SNOWBOARD ORA LE ROTELLE!

GLOBALE 6.5

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

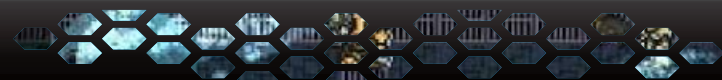
QUANDO UNO SPORT PUO' SALVARE GLI INNOCENTI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Orsoraro**

I fan legati alla serie Shaun White ricorderanno sicuramente le scorribande a bordo di una tavola da snowboard. Questa volta, però, avremo a che fare con una tavola diversa che monta le quattro piccole rotelle di uno skateboard. **Shaun White Skateboarding** ci porta all'interno di una location cupa, dove la politica controlla ormai la città, decidendo di rinchiudere in galera gran parte della popolazione che si ribella al sistema. Anche **Shaun White** è stato arresto, e noi, con l'ausilio di un anonimo skater, dovremo cercare di ribaltare questa triste situazione... I controlli di questo titolo sono davvero semplici e l'impostazione di gioco è di tipo free roaming, in cui si mescoleranno missioni primarie e missioni secondarie. Il versante tecnico non gode di particolare qualità, anzi, sarebbe proprio il caso di tralasciarlo: i cali di frame rate in alcune situazioni sono notevoli e i poligoni non sono certo dettagliatissimi. Insomma, un titolo che poteva dare sicuramente di più, per via di una trama in grado incuriosire il giocatore. Un titolo consigliato soltanto ai fan del genere e che non supera di molto la sufficienza. Fortunatamente il prodotto è già reperibile ad un prezzo basso e inferiore alla media...

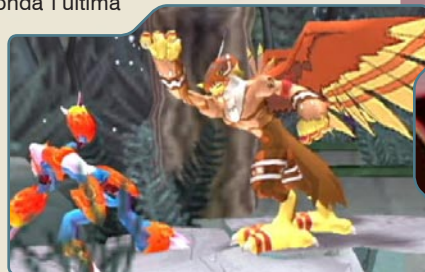
AREA FUMETTI

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: KIAXD

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

2001 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

DIGIMON RUMBLE ARENA

UN PICCHIADURO ISPIRATO AI MOSTRI DIGITALI...

RECENSIONE completa A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

Qualcuno si ricorda dei Digimon? I mostri digitali targati Bandai erano nati come variante del Tamagotchi nel 1997 e due anni dopo erano divenuti protagonisti di una popolare serie anime (peraltro, di eccellente fattura), che aumentò a dismisura la loro popolarità e li rese i principali rivali dei più blasonati **Pokémon**. La fama dei **Digimon** crebbe a dismisura, generando altre cinque serie dell'**Anime**, nove film di animazione e un gran numero di videogiochi e merchandising (molti dei quali però rimasero confinati in Giappone). Oggi i **Digimon**, pur godendo di ottima salute nel paese del sol levante (dove è da poco andata in onda l'ultima serie ad essi dedicati, **Digimon Xros Wars**) hanno ormai praticamente esaurito la loro popolarità qui in Italia (la penultima serie, **Digimon Savers**, non è stata nemmeno trasmessa in televisione, nonostante la sua ottima qualità), complice, tra le altre cose, anche la qualità non proprio eccellente dei videogiochi ad essi dedicati, la maggior parte dei quali usciti per **PSX** e **PS2**. La serie principale targata **Digimon**, ovvero **Digimon World**, anziché seguire le vicende proposte dall'**anime**, era infatti uno strampalato **GDR** che, pur presentando alcuni spunti interessanti, risultava davvero noioso e ripetitivo ed anche la maggior parte degli altri titoli di norma erano di qualità appena sufficiente. Fortunatamente, ci fu almeno un titolo dedicato ai **Digimon** che riuscì a soddisfare le aspettative dei fan, ovvero **Digimon Rumble Arena**, pubblicato nel 2001 da **Bandai** per **PSX**. Questo gioco era un particolare picchiaduro, che si ispirava direttamente all'**anime**, permettendo al giocatore di scegliere tra nove **Digimon** tratti dalle prime tre serie, ognuno guidato dal suo fidato "bambino prescelto" (o **Tamer**). Il giocatore avrebbe dovuto controllare il nostro mostriciattolo in una serie di scontri con gli altri fino al confronto col boss finale, il terribile **Reapermon**. Già dalle prime partite, risultava evidente la somiglianza tra questo gioco e una famosa serie **Nintendo**, ovvero **Super Smash Bros**. Infatti, ognuno dei livelli era strutturato in maniera molto particolare, con piattaforme, ostacoli e piani sopraelevati, per rendere l'azione sempre più varia e frenetica. Anche il sistema di controllo era immediato: un tasto per l'attacco, uno per il salto, uno per parare e due per gli attacchi speciali. Nel corso del combattimento sarebbero comparsi, sotto forma di carte da gioco vari bonus e **power up**, che avrebbero potenziato i nostri colpi, oppure curato la nostra energia. Dal punto di vista tecnico, il gioco era abbastanza ben realizzato, con una grafica discreta, livelli piuttosto vari e quasi sempre di buona fattura (anche se di numero piuttosto ridotto). Unica nota dolente erano gli ostacoli che in alcuni casi erano davvero eccessivamente frustranti e fastidiosi. Resta però un buonissimo picchiaduro, divertente per tutti ed imperdibile per i fan dei mostri digitali **Bandai**, tra cui è anche il sottoscritto...